MINECRAFT ИССЛЕДУЙ ◆ ТВОРИ ◆ ВЫЖИВАЙ

MINECRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

5/2019

MOJANG
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ

САМЫЙ ПОЛЕЗНЫЙ ЗВЕРЬ

Всё про панду

ПОДЕЛКА

Сооруди скелетовидные мишени

КОМИКС

На старт! Внимание! На вершину марш!

6+

СЕКРЕТЫ КРАСНОГО КАМНЯ

ЛЕВ 4 607092 442600 19005 MOJANG

ПОПАДИ В СКЕЛЕТ

Наклей эти мишени на картон и вырежи по контуру, затем согни их основания по пунктирным линиям и установи на своём личном стрельбище. Используй игрушечный пистолет, мячики или что-то другое, что попадётся под руку.

MINECRAFT
ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

MINECRAFT
ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

№5/2019

КРАСНЫЙ КАМЕНЬ: СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА

04 СХЕМЫ И БЛОКИ

24 5 ПОЛЕЗНЫХ МЕХАНИЗМОВ КРАСНОГО КАМНЯ

ЗДРАВСТВУЙ, ЧИТАТЕЛЬ!

Не знаю, как с этим у тебя, но у меня в голове с трудом помещается информация о красном камне и механизмах из него. Повторители, компараторы, схемы... Почему моя арбузная ферма не может работать просто так, без этих штуковин?!

Так что я был очень рад почитать этот номер, где про особенности красного камня рассказывается простым языком. Но учти, что этот материал довольно сложный (рекомендую иногда отвлекаться на страницы с милыми пандами).

И ознакомившись с основами, ты сможешь подняться на новый уровень мастерства.

Алекс Вилтшир, Mojang

MOJANG
OFFICIAL PRODUCT

32 РУКОВОДСТВО ИССЛЕДОВАТЕЛЯ: ПУСТОШЬ

14 АВТОМАТИЧЕСКАЯ ЗЕЛЬЕВАРКА

40 ДИАЛОГИ О МОБАХ: ПАНДЫ

MINECRAFT
ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

MOJANG
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ

© 2019 Mojang AB and Mojang Synergies AB.
MINECRAFT is a trademark or registered trademark of Mojang Synergies AB.
All rights reserved.

ЛЕВ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Журнал «Майнкрафт» № 5 (8) ноябрь 2019.
Название издания на языке оригинала: «Minecraft official magazine».

Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста.

Издатель и учредитель:
АО «Издательский дом «Лев». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.leobooks.ru, info@egmont.ru.

Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.

Главный редактор периодических изданий Елена Владимировна Милютенко.
Редактор Мария Ашихмина.
Вёрстка Тимофея Фролова.
Корректор Екатерина Перфильева.
Перевод с английского Елены Токаревой.

Бумага мелованная. Печать офсетная. Заказ №19-4110. Тираж 29 000 экз. Подписано в печать 04.10.2019.

Отпечатано в АО ПК «Пушкинская площадь»: Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4Д.

Дата печати (производства): 10.2019.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.

Цена свободная.

Распространение в Республике Беларусь:
ООО «Росчерк», Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123. Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).

Размещение рекламы: тел. (495) 933-72-50, Юлия Герасимова.

Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.

Мы в социальных сетях:
@LevPublishing @LevPublishing @LevPublishing
Присоединяйтесь!

EAC

КРАСНЫЙ КАМЕНЬ

СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА ОТ ИСКРЫ

Механизмы в «Майнкрафте» – это не только рычаги и кнопки. Искра устраивает мастер-класс по красному камню. Присоединяйся!

Я обожаю использовать красный камень, но ещё больше я люблю рассказывать о нём. Ух, сколько всего интересного ты сейчас узнаешь! Как опытный строитель, ты уже наверняка знаком с основами механики Майнкрафта и знаешь, что рычагами, кнопками и нажимными плитами можно открывать двери, двигать поршни и вытворять другие интересные вещи. Тем не менее, чтобы строить механизмы посложнее, этих знаний недостаточно: для по-настоящему крутых устройств придётся собирать разные схемы и тянуть «провода» из красной пыли.

Я расскажу всё, что нужно знать о схемах и о том, как запитать разные части большого механизма, призванного сделать что-нибудь полезное или крутое.

Ты же хочешь строить так же здорово, как я? Тогда вперёд, в лабораторию!

Интересно, что это за рычаг...

ОСНОВЫ РАБОТЫ С КРАСНЫМ КАМНЕМ

Если собираешься строить из красного камня, ознакомься с моими советами.

1

ПОСТРОЙ ЛАБОРАТОРИЮ

Не стоит заниматься изучением красного камня в режиме выживания – первый же крипер может всё разрушить. Чтобы отработать создание схем, тебе подойдёт мир с плоским ландшафтом, созданный в режиме творчества.

2

ЧИТАЙ И ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙ

Когда дочитаешь этот раздел, отправляйся в лабораторию и попробуй поэкспериментировать с тем, что узнал. Но знай, что проще всего освоить красный камень методом проб и ошибок.

3

ИЗОБРЕТАЙ И ИССЛЕДУЙ

На YouTube есть очень много обучающих видео по созданию разных устройств. Если какая-то часть сложного механизма тебе не поддаётся, отправляйся в Сеть – наверняка там уже есть ответ на твой вопрос.

КРАСНЫЙ КАМЕНЬ, УРОК 1:

ТИПЫ ПИТАНИЯ

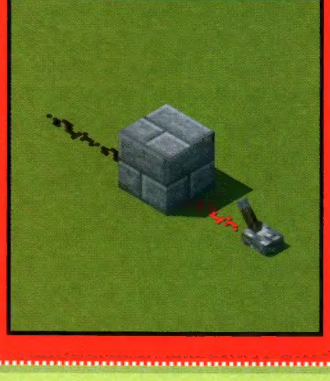
Для начала нужно понять, как запитать то или иное устройство. Это можно сделать напрямую или удалённо, и в большинстве механизмов задействованы обе схемы подачи питания. Также нужно знать, как передать сигнал в любую точку механизма.

Основные принципы: УДАЛЁННОЕ ПИТАНИЕ

01 Удалённо сигнал подаётся на блок при помощи **«проводов» из красной пыли**. Если их включить, то блок будет запитан и активирует прикреплённые к нему устройства.

02 Если проложить **красную пыль сверху по ряду блоков**, питание будет подано на все эти блоки. На картинке справа сигнал подан на все каменные кирпичи.

03 С **удалённо запитанного блока продолжить «провод» нельзя**, сигнал остановится, запитав блок. Это ограничение можно отменить с помощью дополнительных устройств.



01 Прямая подача питания означает, что источник сигнала прикреплён непосредственно к **полному блоку**. Такой блок задействует все прикреплённые к нему **устройства и «провода»** из красной пыли.

02 Не всегда возможно запитать напрямую нужный блок, поэтому будь готов прокладывать **«провода»** и не забывай, что несколько «проводов» можно проложить только от запитанного напрямую блока. Некоторые блоки можно запитать напрямую, для этого понадобится **красный повторитель** или **красный факел**.

Основные принципы:

ПРЯМОЕ ПИТАНИЕ

Поршень

На этот блок питание не подано

Повторитель направлен от блока

КРАСНЫЙ ПОВТОРИТЕЛЬ
Эти блоки возвращают сигналу полную мощность, задерживают его и проводят только в одну сторону.

Красная пыль

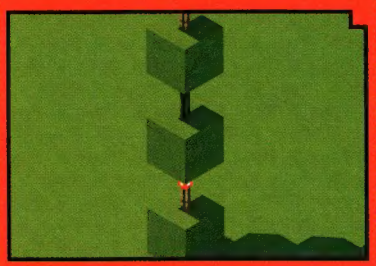
КРАСНЫЙ ФАКЕЛ
Им можно напрямую запитать соседние блоки и блок сверху.

03 **Повторители** незаменимы при прямой подаче сигнала на блок, но ставить их нужно в определённом направлении. Повторитель передаёт сигнал только вперёд, а значит, остальные стороны этого блока не будут задействованы. Установи повторитель по направлению к блоку – и блок будет запитан напрямую.

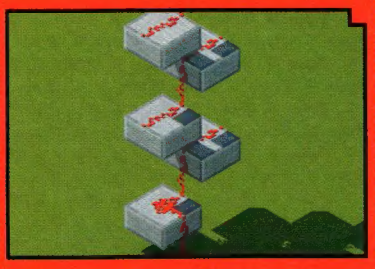
04 От блока, запитанного напрямую, можно вести «провода» во все стороны.

ВЕРТИКАЛЬНАЯ ПЕРЕДАЧА СИГНАЛА

Теперь ты знаешь, как передавать энергию на ровной поверхности. Также сигнал можно переносить вертикально – это пригодится при строительстве сложных устройств.



01 **КРАСНЫЕ ФАКЕЛЫ**
Красная лампочка на верхушке факела подаёт сигнал на блок, находящийся выше. Чередуй полные блоки и красные факелы, чтобы создать вертикальную цепь питания.



02 **ПЛИТЫ**
Если поставить плиты вертикальным зигзагом, то по ним можно проложить «провод» из красной пыли. Плита не считается полным блоком и не блокирует сигнал.

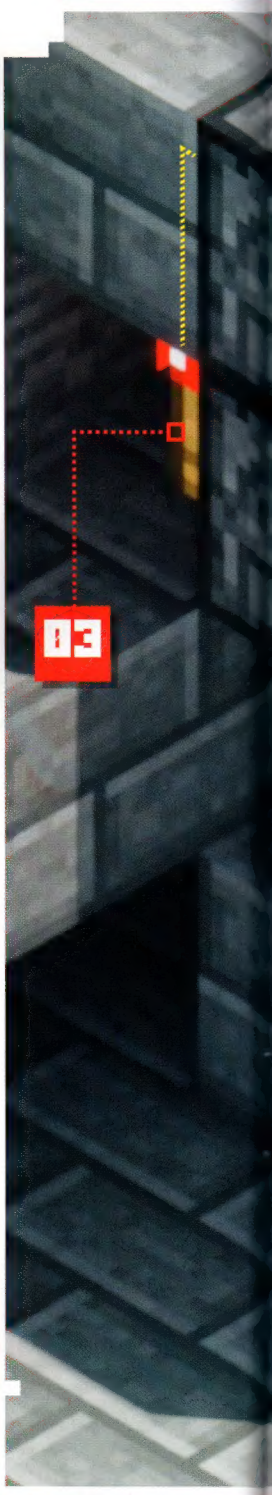
Ещё для передачи энергии можно пользоваться наблюдателями, но тогда сигнал не будет постоянным.

КРАСНЫЙ КАМЕНЬ, УРОК 2:

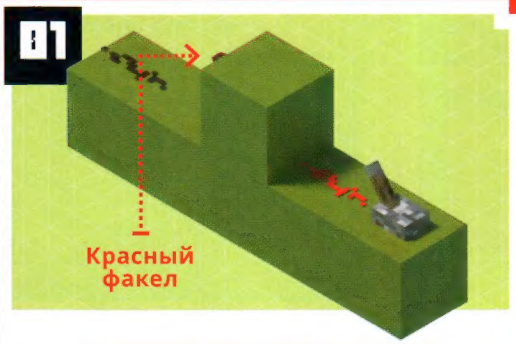
ПРИНЦИПЫ ЛОГИЧЕСКИХ СХЕМ

Логические схемы выполняют разные задачи, и для получения желаемого результата могут работать в составе большого механизма все вместе. Самая простая схема ввода-вывода тебе уже знакома — это когда рычаг (устройство ввода) установлен рядом с дверью (устройством вывода), и его нажатие открывает эту дверь.

Остальные схемы немного сложнее, поэтому соберись: мы начинаем!



01

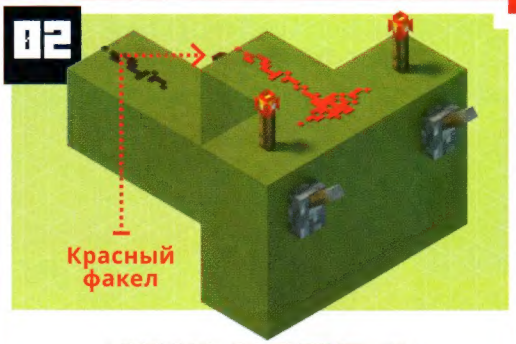


ИНВЕРТИРУЮЩАЯ СХЕМА

Поданный сигнал будет инвертирован, то есть выведен наоборот. Когда что-то включаешь, что-то – выключается.

Инвертор можно использовать при постройке потайной двери из поршней. При подаче сигнала механизм выключится, поршни втянутся, и вход откроется.

02

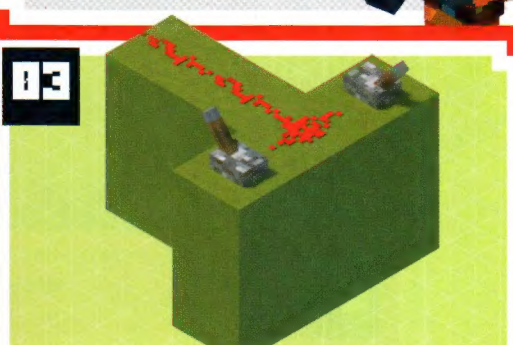


ЛОГИКА: ЭЛЕМЕНТ «И»

Эта простая и полезная схема включится, только если оба устройства ввода задействовать одновременно.

Такая схема пригодится, если ты хочешь сделать проход, открывающийся только при одновременном включении двух рычагов.

03

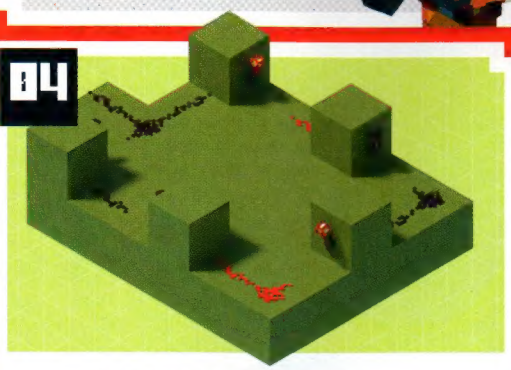


ЛОГИКА: ЭЛЕМЕНТ «ИЛИ»

В такой схеме устройств ввода тоже два, но заработает она при включении одного из них – любого.

Если хочешь построить дверь, открывающуюся и от рычага, и от нажимной плиты, то такая схема тебе подойдёт.

04



ЦИКЛИЧЕСКАЯ СХЕМА

В этой схеме сигнал будет постоянно циркулировать по кругу и включать задействованные устройства.

Если установить в центре твоей фермы такую схему и подключить к ней поршни, то они будут регулярно собирать урожай, когда растения достигнут определённой высоты.

Как построить

АВТОМАТИЧЕСКУЮ ДВЕРЬ

Ну что, голова ещё не кружится? Такой объём информации нелегко воспринять сразу. Ничего, когда ты построишь эти схемы у себя в лаборатории, всё станет намного понятнее. Чтобы отработать навыки, я построила дверь на поршнях, которая открывается от нажимной плиты. Видишь, как схемы сплетаются между собой? Отлично! Пора приступать к постройке собственных механизмов.

01 Нажимная плита подаёт питание напрямую на блок под собой.

02 Блок передаёт сигнал на «провод» из красной пыли.

03 «Провод» удалённо запитывает блок, на котором установлен красный факел. От сигнала факел выключается – сигнал инвертирован.

04 Включённый факел подавал питание на поршни. Теперь, без энергии, они убираются и открывают потайной проход.

MINECRAFT
ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ
КТО ВПЕРЁД? ВЕРШИНА ЖДЁТ!
АВТОР:
ТОММИ ДОНБАВАНД
ХУДОЖНИК:
ФИЛЛИПЕ МАРТИНС
НАЧИНАЕТСЯ ЕЖЕГОДНЫЙ ЗАБЕГ К ВЕРШИНЕ ХОЛМА...
ВСЕМ ВНИМАНИЕ! СЕЙЧАС Я РАССКАЖУ ПРАВИЛА НАШЕЙ ГОНКИ...
ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО ПЕРВЫМ ДОБЕРЁТСЯ ДО ВЕРШИНЫ ХОЛМА И ПРОВЕДЁТ ТАМ 10 СЕКУНД.
МЕДВЕДЬ СЧИТАЕТ, ЧТО ДЕЙСТВОВАТЬ ПО ПРАВИЛАМ СКУЧНО.
ТИХО!
ОГО-О-О-О!
ВСЕ ГОТОВЫ? НА СТАРТ...
ВНИМАНИЕ...
МАРШ!
МЕДВЕДЬ ТОЧНО ЗНАЕТ, КТО ПОБЕДИТ. КАК ВСЕГДА – МЕДВЕДЬ.
И НЕ НАДЕЙСЯ, ЗДОРОВЯК!
А Я ПРОСТО ХОЧУ ПОВЕСЕЛИТЬСЯ.
БУМ!

ТРАССА ИДЁТ В ГОРУ...
УФ-Ф!
УХ-Х!
ОТЛИЧНЕНЬКО! Я ВПЕРЕДИ!
ТЕПЕРЬ ГЛАВНОЕ – НЕ ОТВЛЕКАТЬСЯ, И Я ТОЧНО ВЫИГРАЮ ГОНКУ...
УХ ТЫ АРБУЗИКИ!
НЕ ПОМЕШАЛО БЫ ВОССТАНОВИТЬ СИЛЫ.
УФ-Ф!
ОХ-Х!
НАМ!
ЧАВК!
НАМ!

У-У-Ф-Ф!
ОХ, КАК Я УСТАЛА! ЭТИХ ДВОИХ МНЕ НИ ЗА ЧТО НЕ ОБОГНАТЬ. ХОТЯ...
АР-Р-Р!
ГР-Р-Р!
УФ-Ф!
Я МОГУ ПОСТРОИТЬ ПУШКУ И ЗАПУСТИТЬ СЕБЯ ПРЯМО НА ВЕРШИНУ, КАК ЯДРО.
МЕДВЕДЬ МОГ БЫ ВЫИГРАТЬ ЭТУ ГОНКУ, ДАЖЕ СО СВЯЗАННЫМИ НОГАМИ.
ИЗОБРЕСТИ!
СОБРАТЬ!
БУДЬ СО МНОЙ СТРОГАЛКА И СТРЕЛЯЛКА, У НЕГО БЫ НЕ БЫЛО ШАНСОВ.
ОРУЖИЕ ПРОТИВ ПРАВИЛ!
А ВОТ И ФИНИШ!
ЭЙ! ЭТО МЕДВЕДЬ СОБИРАЛСЯ СКАЗАТЬ!

ОНИ БЕЖАЛИ БОК О БОК, НО ВСЁ ЖЕ...
МЕДВЕДЬ ВПЕРЕДИ! МЕДВЕДЬ ПОБЕДИТ!
ГР-Р-Р!
И ВДРУГ...
БАБАХ!
УИ-И-И-И!
АЙ!
ОЙ!
А-А-А-А!
ШАРАХ!
ПОБЕДИЛ МОНТИ!
ИНТЕРЕСНО, А КУДА ВСЕ ПОДЕВАЛИСЬ?
А-А-АЙ!
ОХ!
УХ!
БУБУХ!
ШМЯК!
БУМС!
КОНЕЦ

СИЛА ЗЕЛЬЯ

СОВЕТЫ СТРОИТЕЛЯМ ОТ ИСКРЫ

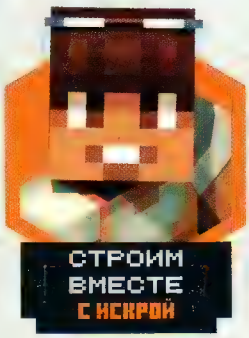
Искра соорудила устройство, которое здорово облегчает сложный процесс зельеварения. И мы расскажем об этом приборе.

Зелья пригодятся любому игроку. Они обладают разными полезными эффектами, начиная с преимуществ в бою до способности дышать под водой.

Но нам, в отличие от Монти, иногда бывает непросто разобраться, какие ингредиенты нужны для каждого зелья. И поэтому я построила автоматическую зельеварку.

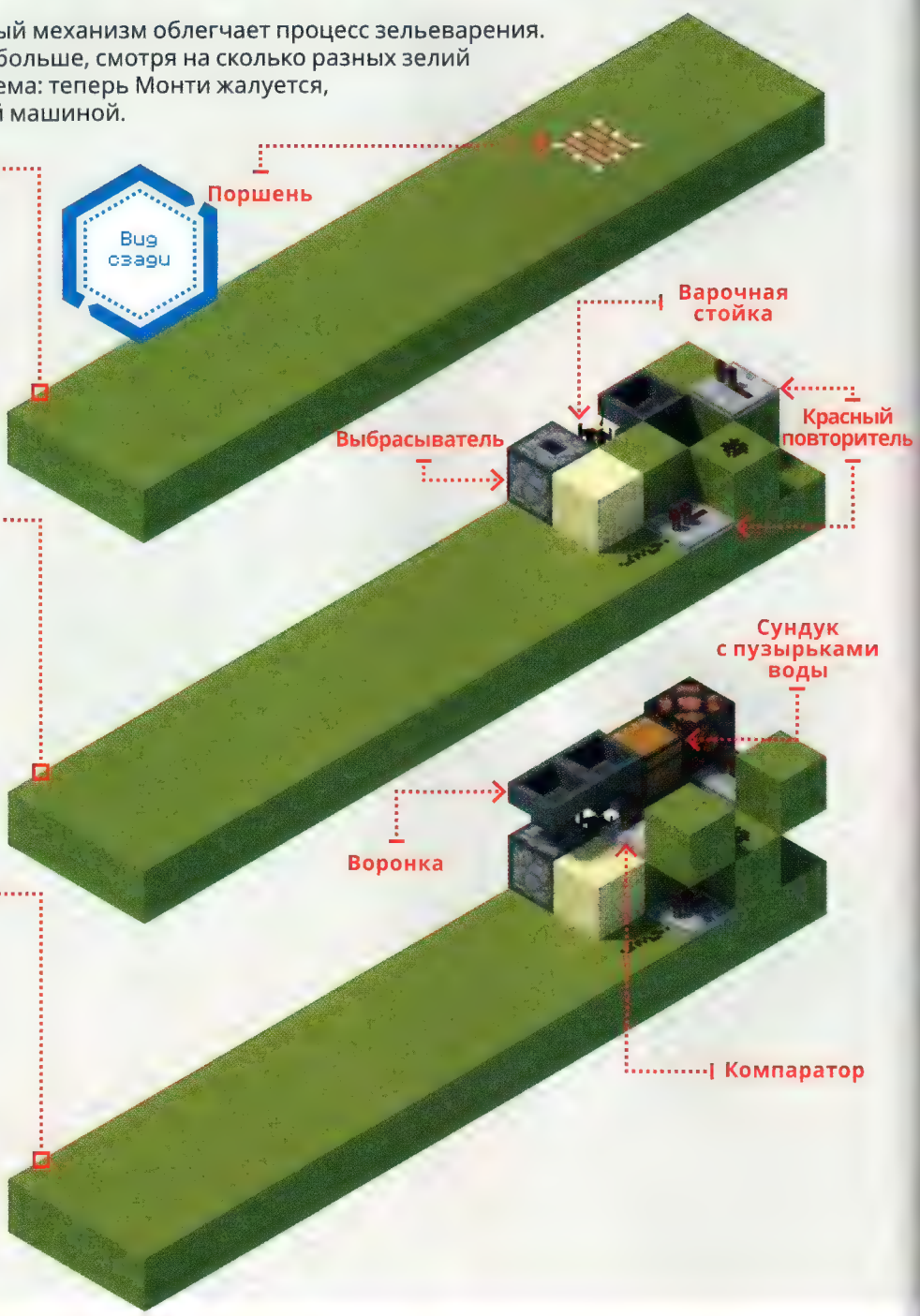
Этот механизм нужно наполнить различными ингредиентами, а затем достаточно просто нажать кнопку, чтобы получить нужное зелье. Полезнейшая штуковина. Я расскажу, как собрать себе такую же...

30 МИНУТ 1 2 3 4 ЛЕГКО



АВТОМАТИЧЕСКАЯ ЗЕЛЬЕВАРКА

Этот простой, но крайне полезный механизм облегчает процесс зельеварения. Его можно сделать меньше или больше, смотря на сколько разных зелий он будет рассчитан. Одна проблема: теперь Монти жалуется, что мы заменили его бездушной машиной.



01

ОСНОВАНИЕ

Построй фундамент шириной три блока. Длина зельеварки – 15 блоков. Твоя может быть длиннее или короче. На расстоянии четыре блока от края установи поршень.

02

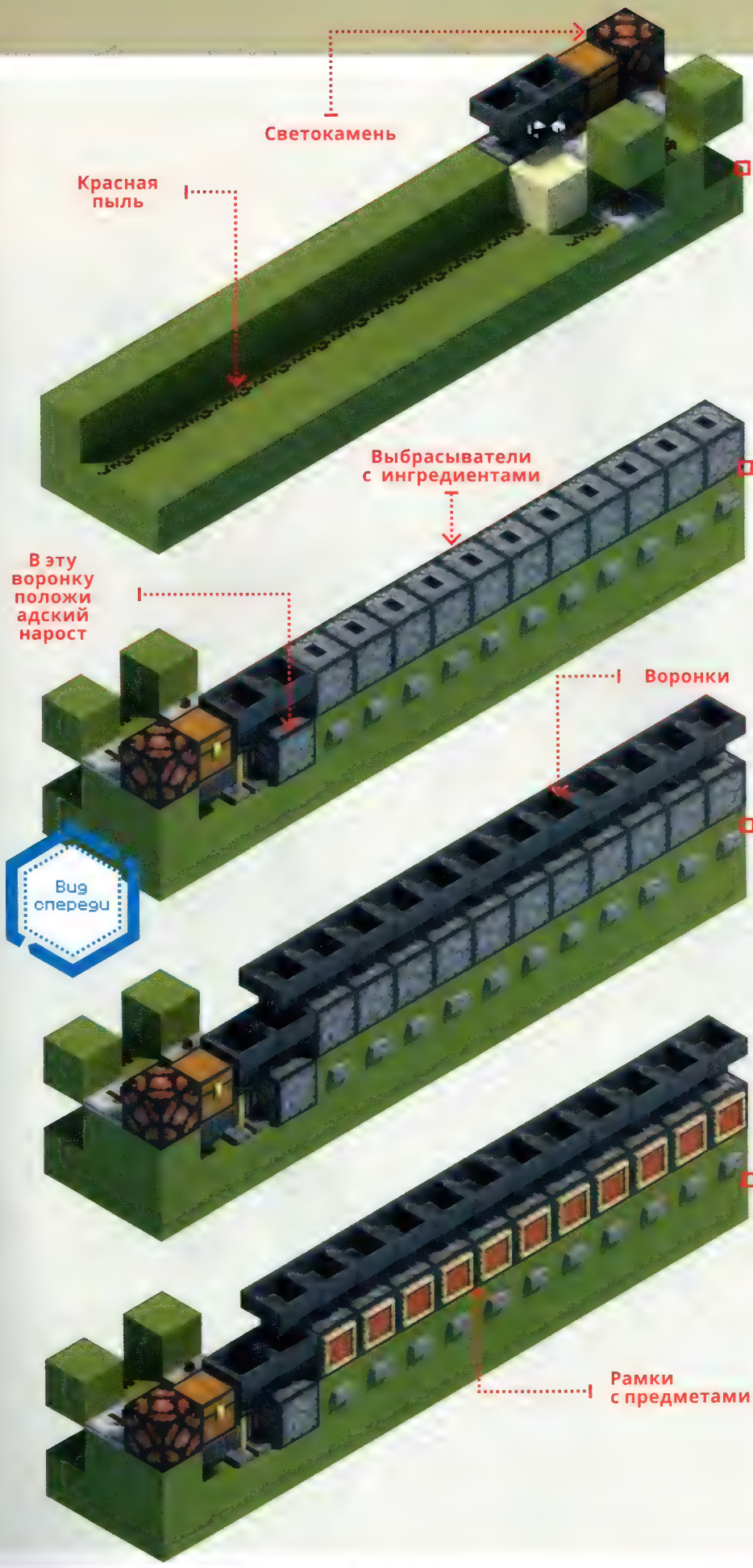
ВЫБРАСЫВАТЕЛЬ

На поршень помести блок песка, а рядом с ним – выбрасыватель. Добавь варочную стойку, воронку, дополнительные блоки и повторители, как показано на картинке. Проложи «провода».

03

ПУЗЫРЬКИ

На выбрасыватель поставь воронку и рядом ещё одну так, чтобы она крепилась к первой. За ней поставь компаратор, направленный наружу. Поставь сундук и наполни его пузырьками воды, а рядом установи светокамень.



04

ПРОВОДКА

Теперь просто проложи красную пыль от блока песка до конца основания и установи вдоль неё ряд блоков.

05

ВЫБРАСЫВАТЕЛИ

На блоки, добавленные в предыдущем шаге, прикрепи кнопки. Над ними установи выбрасыватели, наполненные ингредиентами для желаемых зелий.

06

ВОРОНКИ

На выбрасыватели поставь ряд воронок. Ещё одну воронку установи над варочной стойкой.

07

ВСЁ ГОТОВО!

Прикрепи на каждый выбрасыватель рамку и установи в неё зелье, которое получится из ингредиентов внутри. Зельеварка готова! После нажатия на кнопку загорится лампочка, и когда она погаснет – зелье можно забирать со стойки.

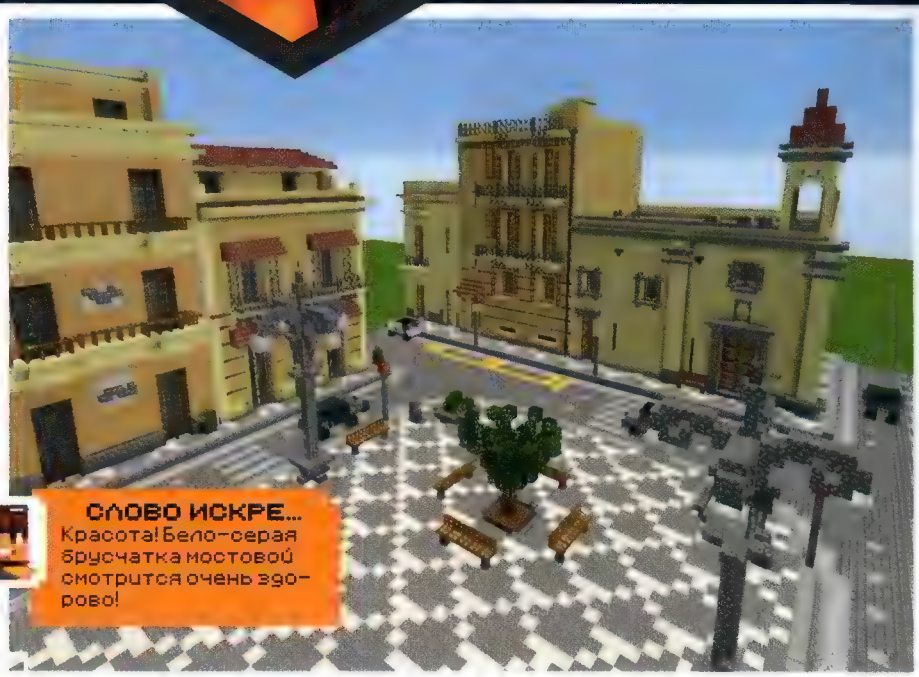
ТВОЙ «МАЙНКРАФТ»

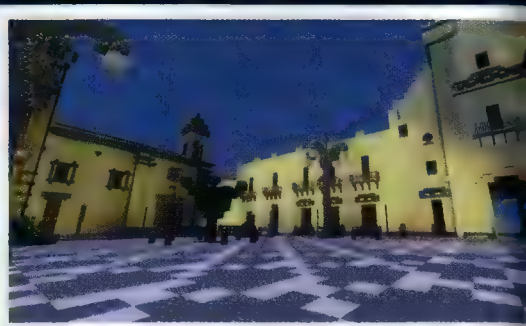
Внимание, строители! Только взгляните на эти чудесные творения!

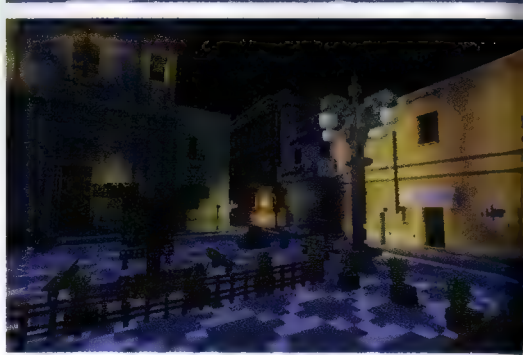
ИДЕЯ

ПЬЯЦЦА МАТРИЦ
CAPTAINCREEPER86

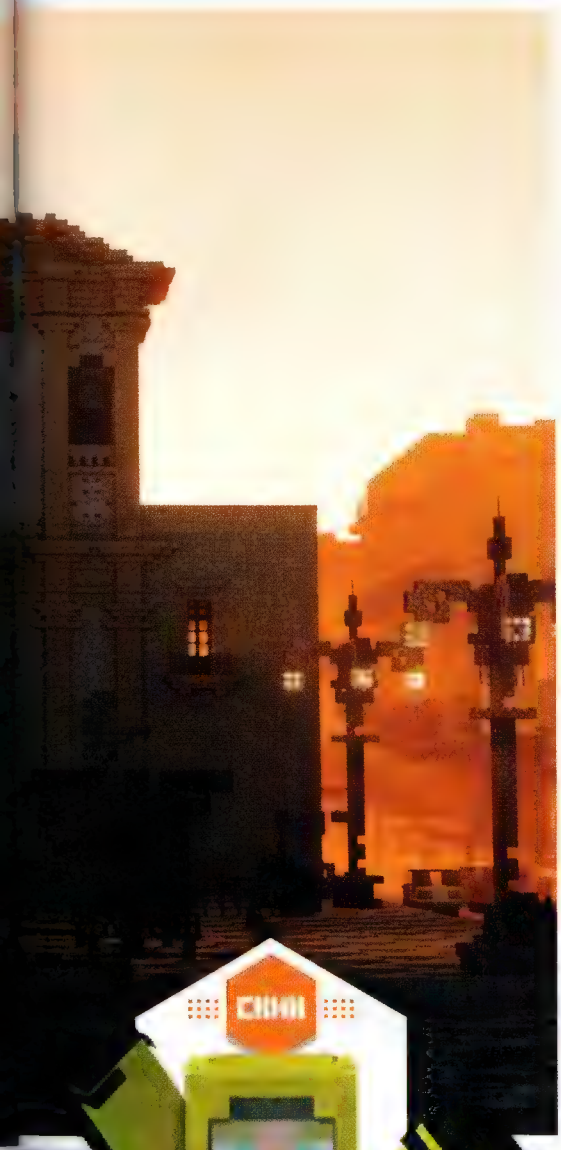
Эту работу я сделал для дедушки, который вырос в сицилийском городе Кастельдачча. Я воссоздал городскую площадь (по-итальянски piazza) и подарил ему картину с её снимком.







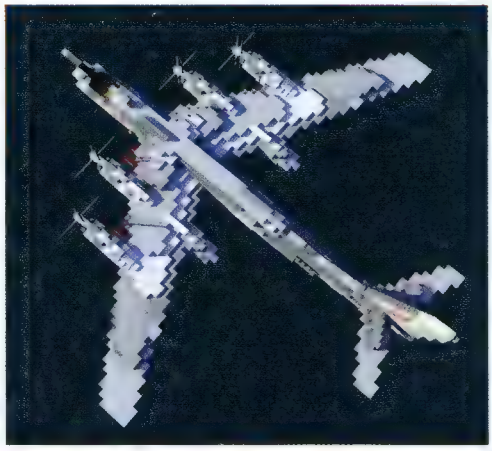
СЛОВО ИСКРЕ...
Красота! Бело-серая брусчатка мостовой смотрится очень здорово!



ИДЕЯ

ТУПОЛЕВ ТУ-95МСМ «САРАТОВ»
VOIKE

Ту-95 – стратегический бомбардировщик времён СССР, способный нести ракетное вооружение. Я с детства восхищался военной техникой и в Майнкрафт в основном строю только её.



СЛОВО ИСКРЕ...
Какие славные пропеллеры! Самолёт выглядит очень надёжным и тщательно сделанным.

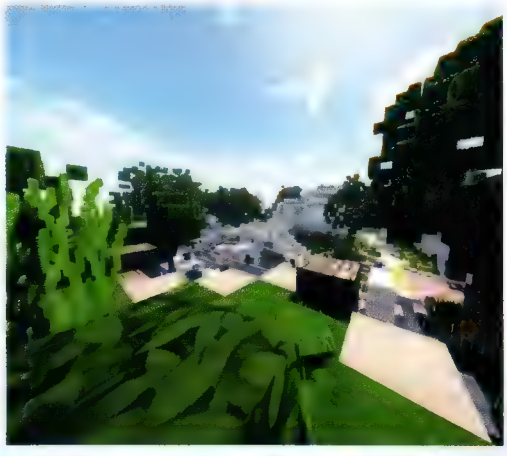
СКИН

ДЕВОЧКА В ЗАЩИТНОМ КОСТЮМЕ
TSCHERNOO

ИДЕЯ

ПАК ТЕКСТУР ДЛЯ НЕБА
STINCRAY PRODUCTION

Я люблю создавать разные виды неба на все случаи жизни, и моя любимая тема – это космос и созвездия. Это непросто и отнимает уйму времени, так как нужно найти хорошие бесплатные фотографии космоса.



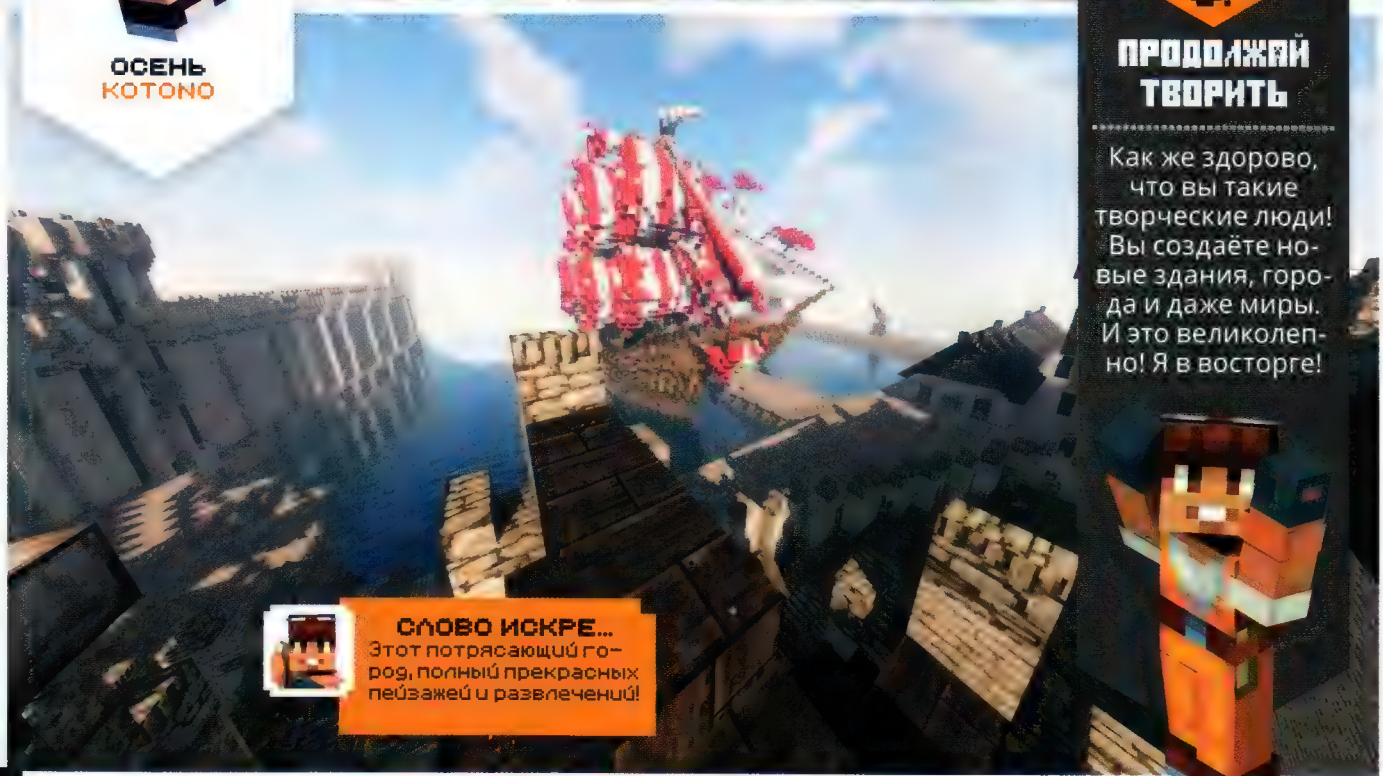
НОВЫЙ

КУЛЬТ-СИТИ
SCHLACBLOCK, SANY AND HVM2308

Культ-Сити находится в разработке. Это будет точка входа на сервер CultCraft.de, выполненный в средневековом, модерновом и имперском стилях.

СКИН

ОСЕНЬ
KOTONO



ПРОДОЛЖАЙ ТВОРИТЬ

Как же здорово, что вы такие творческие люди! Вы создаёте новые здания, города и даже миры. И это великолепно! Я в восторге!

СЛОВО ИСКРЕ...
Этот потрясающий город, полный прекрасных пейзажей и развлечений!

© 2019 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT is a trademark or regist

MINECRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

© 2019 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT is a trademark or registered trademark of Mojang Synergies AB.

MOJANG
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ

JINX

МЕДВЕДЬ НАУЧИЛСЯ СТРОИТЬ РАЗНЫЕ МЕХАНИЗМЫ. СМОЖЕШЬ СОБРАТЬ ТАКИЕ ЖЕ?

КРАСНЫЙ КАМЕНЬ ЛЮБИМЫЕ УСТРОЙСТВА МЕДВЕДЯ

Такой мастер выживания, как Медведь, способен защитить себя минимальными средствами. Например, палками и добрым словом. Но ты не сможешь заставить его отказаться от красного камня.

Медведь все выходные просидел в мастерской у Искры и научился делать пять необходимых для выживания устройств.

Разберись, как построить такие механизмы!

Медведь расскажет тебе о том, что делает каждый из них, но собирать их тебе придётся самому.

Медведь слышал, что на YouTube можно найти полезную информацию по сборке таких устройств.

УСТРОЙСТВО 1

АВТОМАТИЧЕСКАЯ ЗЕЛЬЕВАРКА

Начнём с механизма попроще – в журнале уже рассказано, как сделать такую штуковину. Этот прибор **варит зелья самостоятельно**, а у тебя будет время провести дополнительную разведку или пойти на охоту. Пополни запасы – и вперёд, на поиски добычи.

Медведь хорошенько заправился зельями и пошёл на охоту. Ему кажется, что добычи маловато.

УСТРОЙСТВО 3

НОЧНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

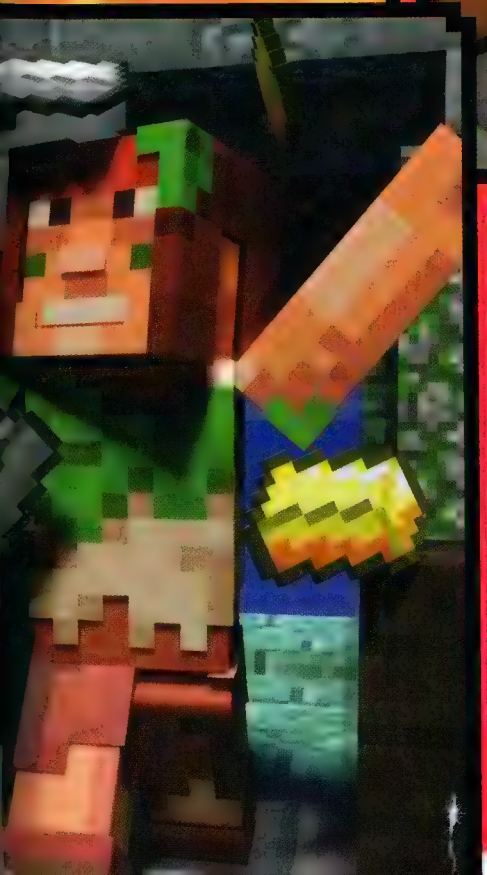
Этот механизм включает свет, только когда наступает ночь. Прекрасно подходит для уличного освещения. Его важнейший компонент – датчик **дневного света**, также нужно взять **красную пыль**, **повторитель** и **красную лампу**. Если всё сделано правильно, с наступлением ночи устройство включится. Прощайте, ночные твари!

УСТРОЙСТВО 2

МОБОРУБКА

Это устройство облегчает добычу опыта и предметов из мобов. Медведь призывает скелетов в помещение с единственным выходом и поливает их лавой. Когда скелет теряет почти всё здоровье, его можно добить одним ударом и легко получить опыт и немного добычи. Механизм состоит из раздатчика, ведра лавы, повторителя, красного факела, кнопки, красной пыли и липкого поршня. Подумай хорошенько, как всё это совместить, чтобы моборубка заработала.

Медведь считает, что Монти пора бы уже начать выбрасывать свой хлам...



УСТРОЙСТВО 4

АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПЛАВИЛЬНЯ

Это, пожалуй, самый полезный из красных механизмов. В верхний сундук складывается руда, и из нижнего вскоре можно забирать готовые слитки. Плавильня сделана из **сундука**, **полного угля** для печи, и из системы **воронок**, перемещающих предметы из верхнего сундука в нижний через печь.

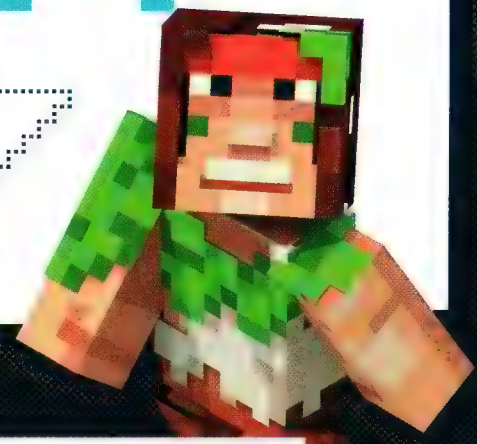
УСТРОЙСТВО 5

СОРТИРОВОЧНАЯ СТАНЦИЯ ДЛЯ ПРЕДМЕТОВ

После длительной экспедиции твой рюкзак битком набит всевозможными предметами, и тебе не хочется долго разбирать добычу? Не беда! Автоматическая станция сделает всё за тебя. Тебе понадобятся **воронки**, **сундуки**, **красные факелы** и **красная пыль**. Центральная воронка будет сортировать добычу, а как её настроить – лучше посмотри на YouTube.

СЕКРЕТНЫЙ ЯЗЫК ИГРОКОВ В «МАЙНКРАФТ»

Медведь много путешествовал и часто слышал странные и незнакомые слова. Здесь он собрал самые нужные из них. Внимательно изучи его разведданные, ведь информация – лучший помощник странника.



МИЛИШНИК ДЖЕРРИ

МОБ

Ютубер CaptainSparklеs назвал так крошечных слизней в честь известного мышонка, и прозвище прижилось.

ДЕЙСТВИЕ

Произошло от английского слова «melee», обозначающего ближний бой – тот, кто дерётся мечом или руками. Приблизительный аналог – рукопашник.

ГОЛДА

Простой перенос английского слова «gold», что переводится как «золото». В сленге майнкрафтеров много таких заимствований, поскольку на русский язык игра была переведена не сразу.

ЛАГ

ДЕЙСТВИЕ

Заметная задержка между нажатием клавиши действия и выполнением этого действия. Из-за лагов можно свалиться с утёса или проиграть бой.

ДРОП

ПРЕДМЕТ

От английского слова «drop», что значит «ронять», – предмет, выпавший из погибшего моба в момент его смерти, и вообще – любая добыча.

ГРИФЕР

ИГРОК

От английского «griefing» (вредительство) – это игрок, который злонамеренно вредит другим майнкрафтерам: ломает их постройки, убивает скот...

КРАФТ

ДЕЙСТВИЕ

От английского «crafting» (создание) – изготовление предметов и блоков в игре, когда игрок расставляет другие блоки или вещи в сетке для создания новой.

ЭНДИ

МОБ

По-английски Край называется «End», а Странник Края – «Enderman». Сокращённый вариант его названия, «Энди», иногда можно встретить на просторах YouTube.

БОСС

[illegible]

Босс в «Майнкрафте» – это не начальник, а очень сильный враждебный моб, одолеть которого весьма и весьма непросто.

СТАКИ

ДЕЙСТВИЕ

«Застакай эти мечи!» – говорит один игрок другому. Стаками – от английского слова «stack» (складывать) – называется свойство предмета помещаться в одной клетке инвентаря в нескольких экземплярах. Некоторые предметы можно стакать до 64 штук.

ФАРМИНГ

ДЕЙСТВИЕ

Некоторые предметы придётся фармить – добывать. Их можно собирать, а можно забирать у убитых враждебных мобов.

ЛУТ

[illegible]

Полезные предметы, которые нужно собирать. Ты просто не сможешь сделать многие важные вещи, пока хорошенько не залутаешься.

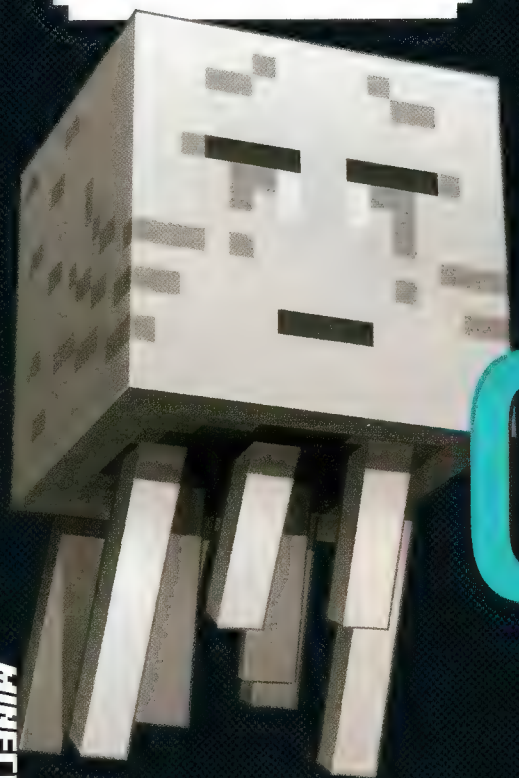
ВАНИЛЬ МЕДУЗЫ НУБ СКВИДВАРД

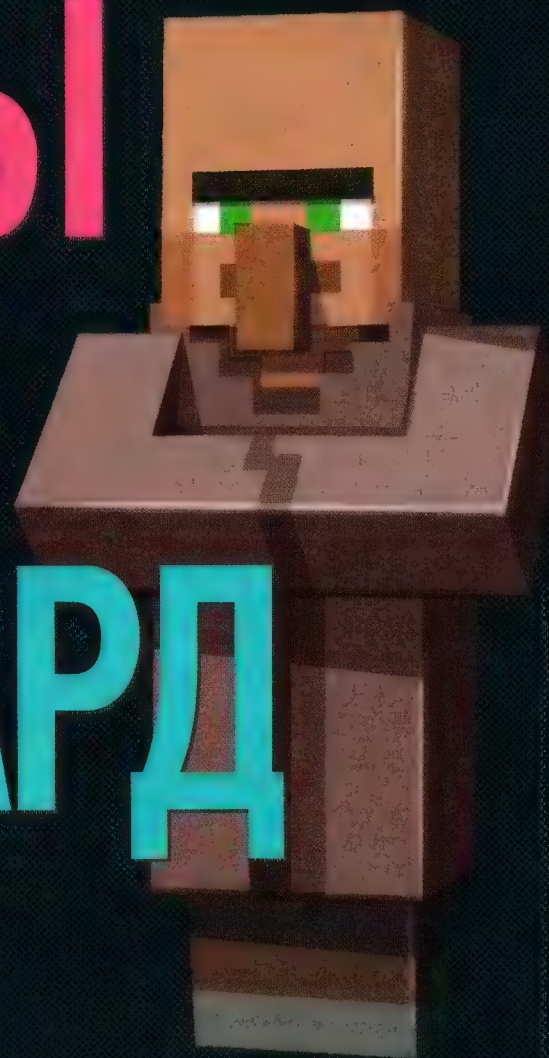
ОСОБЕННОСТЬ
Ванила, или что-то ванильное, в игровом сленге – это оригинальная, немодифицированная версия игры.

МОБ
Игроки иногда называют так гастов за некоторое внешнее сходство с этими жителями подводного мира. Настоящих медуз в ванильном Майнкрафте пока нет.

НУБ
Новичок, ничего не знающий об игре и о том, что в ней делать.

МОБ
Это слово пришло в игру из мультсериала про Губку Боба – деревенские жители очень похожи на одного из персонажей этого мультика. В компании Mojang во время игровых тестов их и вовсе называли «Тестификаты».





СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА ОТ СКАУТИ

ПУСТОШИ

Пустоши – самый недружелюбный биом Верхнего мира. Игрок рискует остаться голодным, уставшим и измученным жарой.

Мне здорово повезло. Я побывала в пустошах, да не в одном биоме, а в разных, и выбралась отовсюду целой и невредимой.

Пустоши, или столовые горы, – один из самых редких биомов. Почва состоит из оранжевых песков, а горы и холмы – из терракоты (обожженной глины).

Эти редкие биомы очень интересны. Всего их шесть разновидностей, моя любимая – выветренные пустоши. В этом биоме то тут, то там высятся изъеденные эрозией столбы терракоты.

В пустошах нужно всегда быть настороже, а перед походом – тщательно готовиться, если, конечно, ты хочешь выбраться оттуда без неприятных последствий и захватить с собой богатую добычу. Я расскажу всё, что нужно знать охотнику за золотом.

КАК ОТЫСКАТЬ ПУСТОШИ

1

НУ И ЖАРИЩА!

Часто пустоши генерируются рядом с другими жаркими биомами, например, пустынями и саваннами. Можно начинать поиск оттуда.

2

Н-НО, РОДНАЯ!

Приручи лошадь. Пустоши – это редкий биом, и их поиски могут затянуться. Верхом исследовать кубический мир гораздо удобнее.

3

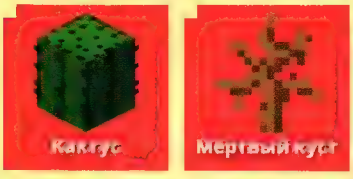
ПОДНЯТЬ ПАРУСА!

Иногда можно наткнуться на пустошь рядом с океаном. Для экономии времени и пищи сделай лодку и попробуй пуститься вплавь.

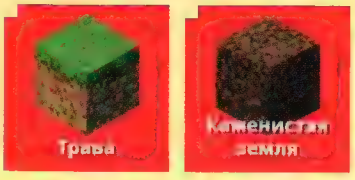
ЧТО ВНУТРИ

СОКРОВИЩА ПУСТОШЕЙ

Пустоши полны ценной руды и полезных блоков, которыми можно украсить свою базу: там можно найти терракоту любых цветов и много золотой руды.



В некоторых пустошах встречаются также эти блоки:



ЗАБРОШЕННЫЕ ШАХТЫ

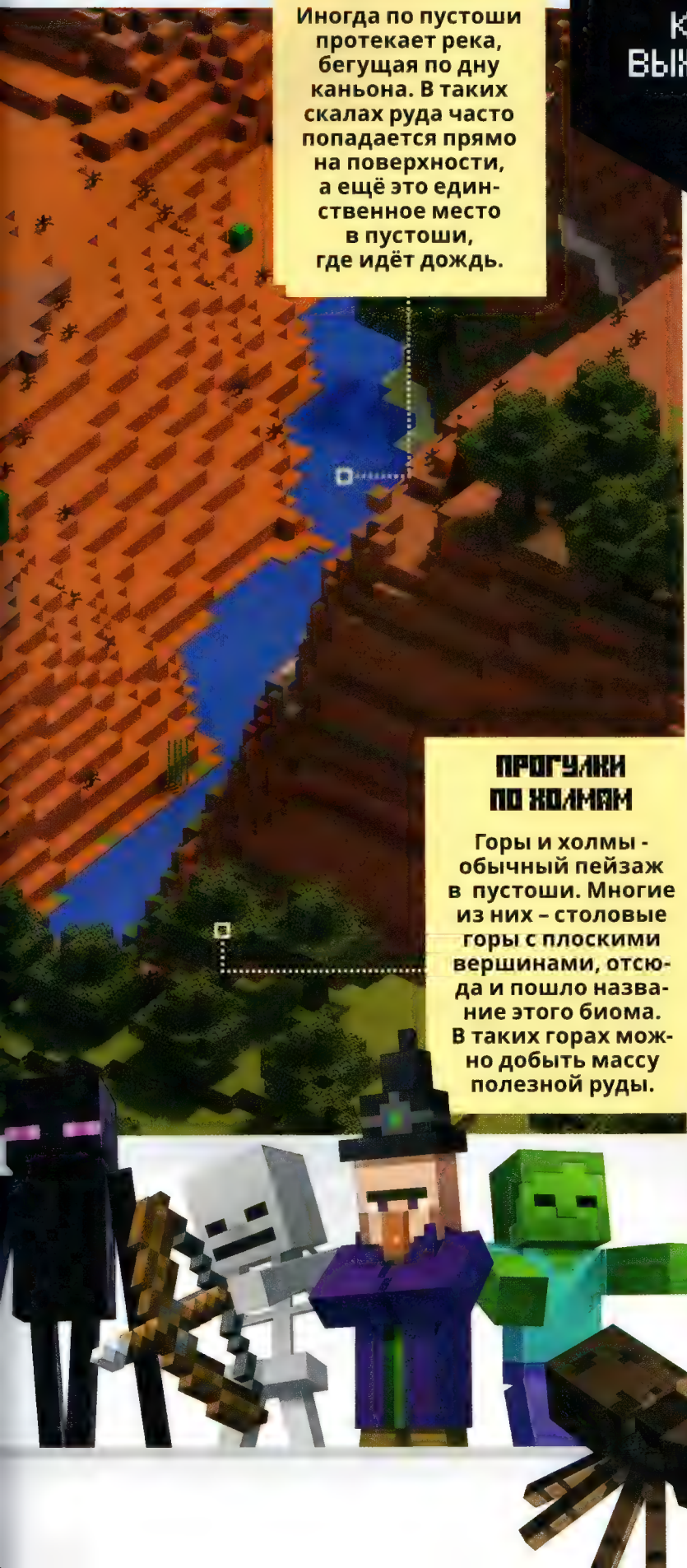
В пустошах можно найти заброшенные шахты. Некоторые из них столь велики, что выходят на поверхность. Внутри ты найдёшь тёмную древесину дуба и обычные доски.

СТОЛБЫ И ШПИЛИ

Иногда можно наткнуться на терракотовые шпили, на создание которых авторов натолкнул пейзаж каньона Брайс в национальном парке США.

ПОЗНАЙ СВОЕГО ВРАГА

Дикие животные не живут в пустошах. Исключение – обитатели местных озёр – спруты. Зато враждебных мобов здесь великое множество. Все они выходят на охоту после наступления темноты. В пустошах игроку придётся отбиваться от **криперов**, **странников Края**, **скелетов**, **пауков**, **ведьм** и **зомби**.



КАНЬОНЫ

Иногда по пустоши протекает река, бегущая по дну каньона. В таких скалах руда часто попадается прямо на поверхности, а ещё это единственное место в пустоши, где идёт дождь.

ПРОГУЛКИ ПО ХОЛМАМ

Горы и холмы - обычный пейзаж в пустоши. Многие из них – столовые горы с плоскими вершинами, отсюда и пошло название этого биома. В таких горах можно добыть массу полезной руды.

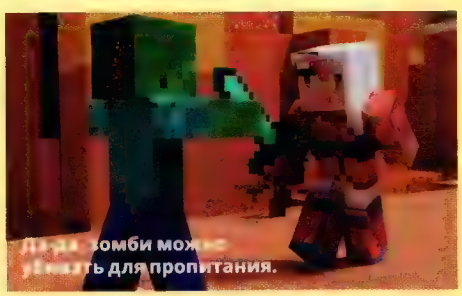
КАК ВЫЖИТЬ?

Я дам несколько советов, полезных тем, кто решится освоить этот негостеприимный биом...

Животные в пустошах не живут, а значит, с едой могут быть проблемы. Озёра и реки попадаются очень редко, поэтому идея устроить ферму может оказаться не самой удачной. Решение этих проблем довольно простое: возьми с собой побольше еды.

Если еда закончилась, можно попробовать отыскать на равнине дубы – иногда в их кронах попадаются... яблоки. Ещё можно присыпать траву костной мукой, чтобы она моментально выросла, и собрать семена пшеницы. В заброшенных шахтах также можно найти семена свёклы и арбуза.

Если игрок всё ещё голоден, стоит отыскать озеро, достать удочку и немного порыбачить. Также для пропитания можно убивать зомби – в надежде, что кто-то из них выронит что-нибудь съедобное. В самом крайнем случае можно подкрепиться гнилой плотью (фу!).



Дожди в пустошах не идут, но иногда случаются грозы. Небо становится тёмным, и на охоту могут выйти враждебные мобы, поэтому возьми с собой побольше оружия и всегда держи его под рукой.

Хочешь отыскать шахту или пещеру? Тщательно исследуй склоны гор и холмов. Даже если ты сразу не найдёшь искомое, руда иногда выходит на поверхность именно там.

ПО-ОБЕРЕГИСЬ!

Ведро лавы, которое ждёт недоброжелателя у входа, навсегда отобьёт у него охоту лезть на базу другого игрока в поисках наживы.

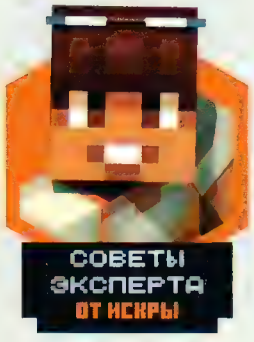
Недавно Монти попросил меня построить для него несколько ловушек, и это одна из самых безобидных схем, которые он у меня заказал.

Покончив со всеми испытаниями, которые мы заставили его придумать, я занялась постройкой.

Особенное коварство этого механизма в том, что враг не только пострадает от лавы, но и окажется заперт в комнате.

Главное – не забыть, какой сундук подсоединён к ловушке, и не попасть под раздачу самому...

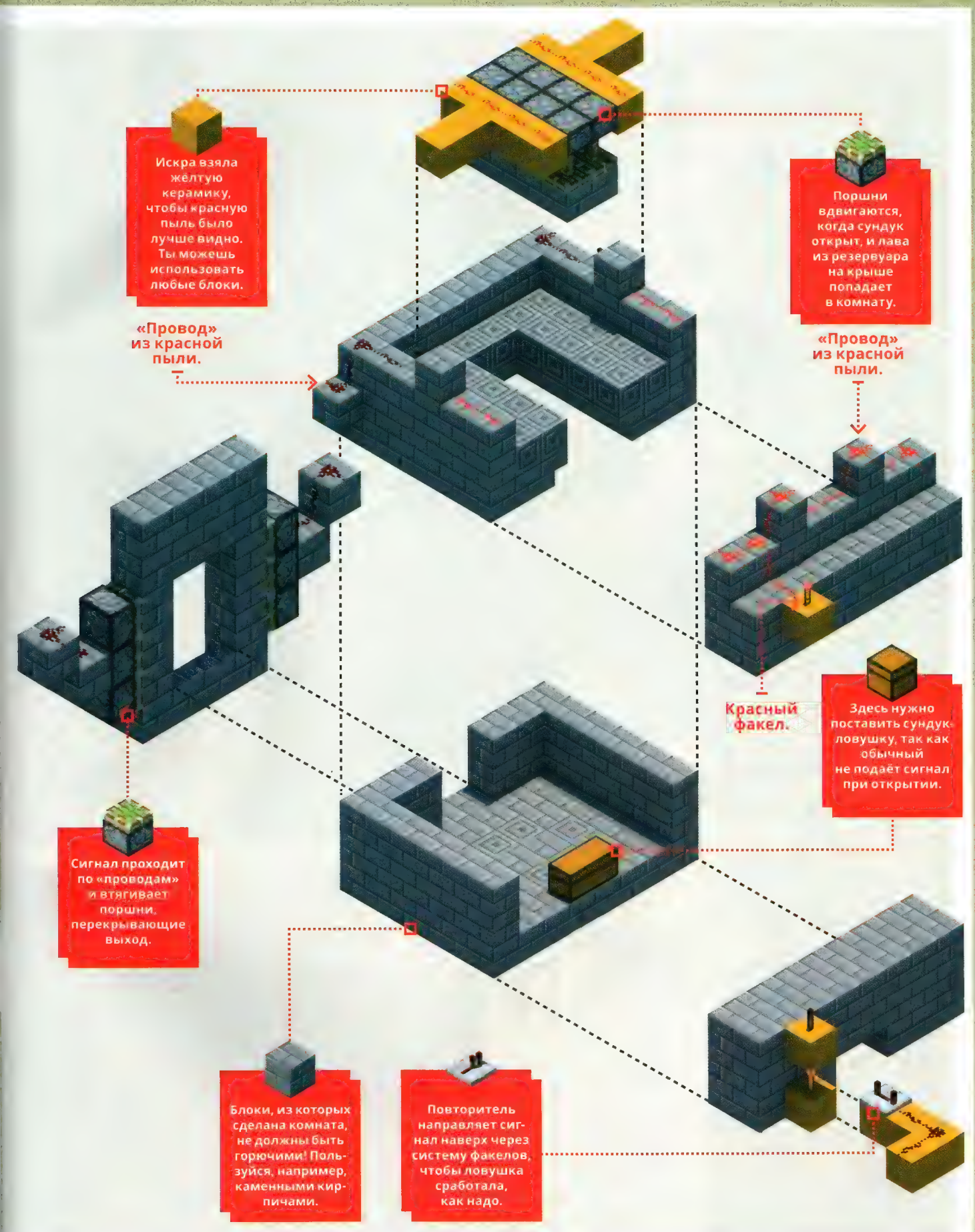
45 МИНУТ 1 2 3 4 СРЕДНЯЯ СЛОЖНОСТЬ

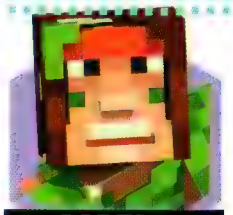


СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА ОТ ИСКРЫ

ЛОВУШКА С ЛАВОЙ

Построить механизм с применением воды или лавы довольно сложно, поэтому сначала лучше его строить вдали от основной базы. Даже не помню, сколько лабораторий Монти я сожгла...


Искра взяла жёлтую керамику, чтобы красную пыль было лучше видно. Ты можешь использовать любые блоки.
«Провод» из красной пыли.
Поршни вдвигаются, когда сундук открыт, и лава из резервуара на крыше попадает в комнату.
«Провод» из красной пыли.
Красный факел.
Здесь нужно поставить сундук-ловушку, так как обычный не подаёт сигнал при открытии.
Сигнал проходит по «проводам» и втягивает поршни, перекрывающие выход.
Блоки, из которых сделана комната, не должны быть горючими! Используйся, например, каменными кирпичами.
Повторитель направляет сигнал наверх через систему факелов, чтобы ловушка сработала, как надо.



СОВЕТЫ ПО ВЫЖИВАНИЮ ОТ МЕДВЕДЯ

ПАНДА

Не обижайте панд! Они же такие милые!

В каждом номере журнала наш специалист по выживанию, Медведь, рассказывает, как одолеть злобного моба. Но не сегодня. Даже свирепый Медведь не будет бить панду.

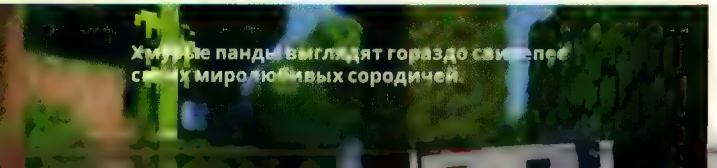
САМЫЙ МИЛЫЙ МОБ

Панды заселили Верхний мир совсем недавно, но Медведь уже с удовольствием изучил этих милашек.

Он выяснил, что панды, как и люди, бывают разными: спокойными, ленивыми, грустными, игривыми, больными или хмурыми. Встречаются даже детёныши панд – но эти милашки лишь кувыркаются да чихают.

Большинство панд носят чёрно-белую шкуру, но также можно увидеть бурых и белых панд. Белые – особенно редкие.

Все они любят бамбук и торты. И кто их за это осудит?

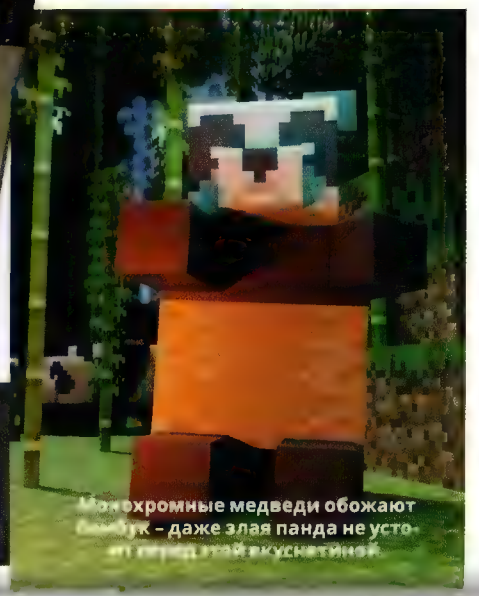


Хмурые панды выглядят гораздо свирепее своих миролюбивых сородичей.

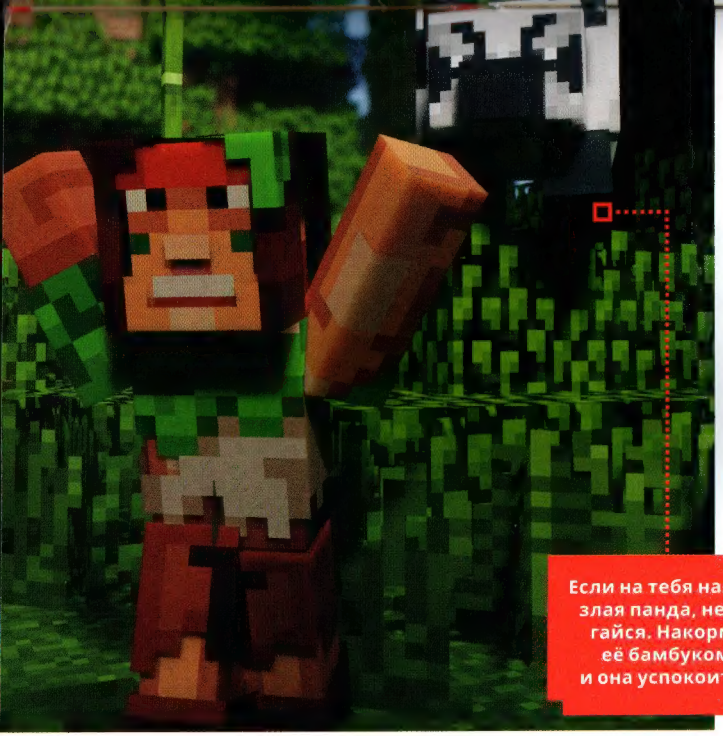
ЗДОРОВЬЕ
Сильная панда 10
Слабая панда 5

СИЛА АТАКИ
6

Панду приручить нельзя, но если взять в руку бамбук, она будет ходить за тобой. Чтобы панды размножались, рядом должно быть минимум пять блоков бамбука.



Монохромные медведи обожают бамбук – даже злая панда не устоит перед этой вкусняшкой.



Если на тебя напала злая панда, не пугайся. Накорми её бамбуком, и она успокоится.

Детёныши панды очаровательны!

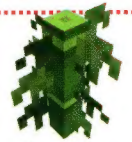
Панды безобидны, но если их ненароком ударить, они один раз укусят в ответ. Все, кроме хмурых...

ДОСЬЕ

ГДЕ ЖИВЁТ

ЧТОБЫ ВСТРЕТИТЬ ПАНДУ, ИЩИ БИОМЫ ДЖУНГЛЕЙ И БАМБУКОВЫХ ДЖУНГЛЕЙ.

ЧТО МОГУТ ВЫРОНИТЬ



Бамбук

Сферы опыта 1-3

МЕДВЕДЬ СПРОСИЛ У MOJANG...

ПАНДЫ ВЕДУТ СЕБЯ ПО-РАЗНОМУ. ГРУСТНЫЕ ПАНДЫ БОЯТСЯ ГРОЗ, А ЛЕНИВЫЕ ЧАСТО ЛОЖАТСЯ НА СПИНУ.

АГНЕС, MOJANG

СОВЕТЫ ПО БОЮ С ПАНДАМИ ОТ МЕДВЕДЯ

Кроме обычных спокойных панд существуют несколько разновидностей, отличающихся по характеру. Медведь хорошо их изучил!

ЛЕНИВАЯ ПАНДА

У этих панд довольные мордочки и они часто ложатся подремать. Очень мудрые бамбуковые мишки.

СЛАБАЯ ПАНДА

У больных панд всего пять очков здоровья. Отличить их можно по зелёным соплям в носу. Фу!

ГРУСТНАЯ ПАНДА

Грустные панды печально смотрят на мир слезливыми глазами. Такие панды гораздо трусливее остальных.

ИГРИВАЯ ПАНДА

Эти панды самые весёлые, они ходят с высунутым языком и обожают кувыркаться, прямо как их детёныши.

ХМУРАЯ ПАНДА

Такая панда укусит тебя несколько раз, если её поранить. Её можно отличить по свирепому виду и седым бровям.

ЗА ДЕЛО!

Надеюсь, в следующем выпуске задания будет придумывать Медведь.

Да сколько можно! Я уже несколько журналов подряд задания придумываю! Давайте кто-нибудь другой этим займётся? Надоело!

ЗАДАНИЕ 1

ДОЛГИЙ ПУТЬ ВНИЗ

Отыщите глубокое ущелье и спуститесь в него наперегонки с друзьями. Спускаться по водопадам нельзя, выливать под себя ведро воды в прыжке – тоже. Копайте железной киркой, и только ей. Прыгать в самом низу ущелья можно, но победа засчитывается только тем, кто переживёт прыжок.

ЗАДАНИЕ 2

ЛЕСОРУБЫ

Вооружитесь деревянными топорами и начинайте охотиться на враждебных мобов: криперов, зомби и прочих. Скольких ты сможешь одолеть, прежде чем топор сломается? Побеждает тот, кто набьёт больше других.

ЗАДАНИЕ 3

ГОЛОДЕН, КАК ВОЛК

Сколько твой герой сможет протянуть, питаясь одной только гнилой плотью? Ну и гадость! Позови друзей, и пусть ваши игроки голодают «наперегонки». Гнилую плоть можно получить, убив зомби.

ЗАДАНИЕ 4

КРАСНЫЙ ИНЖЕНЕР

Наберите достаточно ресурсов для постройки механической двери на поршнях и нажимных плитах. Засеките время и начните строить. Побеждает тот, кто быстрее всех построит работающий механизм.

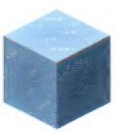
ВНИМАНИЕ! только опытный майнкрафтер даст больше половины правильных ответов!

ХОРОШО ЛИ ТЫ ЗНАЕШЬ «МАЙНКРАФТ»?

Пора выяснить, кто тут новичок, а кто настоящий мастер игры. Наш сложнейший опрос предназначен для настоящих экспертов, да и они не всегда отвечают правильно больше, чем на восемь вопросов.

ВОПРОС 1
В каких пустошах можно найти высокие шпили терракоты, растущие из земли?

ВОПРОС 2
Что это за блок?



ВОПРОС 3
Какой блестящий ценный предмет может выронить зомби-свиночеловек?

ВОПРОС 4
Сколько сердечек здоровья у поборника?

ВОПРОС 5
Что произойдёт, если при помощи бирки назвать моба Grumm?

ВОПРОС 6
Что получится из этой схемы крафта?

ВОПРОС 7
Как называлась игра до того, как Нотч утвердил название «Майнкрафт»?

ВОПРОС 8
Сколько минут реального времени держится эффект зелья ночного зрения?

ВОПРОС 9
Подводные руины могут появляться на земле. Правда или ложь?

ВОПРОС 10
Какие детёныши мобов могут появляться на спине у куриц?

ВОПРОС 11
Какое зачарование наносит урон мобам, атакующим в рукопашном бою?

ВОПРОС 12
Какое редкое оружие могут выронить утопленники?

Ответы: 1. Вывернутые пустоши. 2. Тыквовый лёд. 3. Золотой слиток. 4. 12. 5. Он перевернётся вверх ногами. 6. Датчик дневного света. 7. Cave Game. 8. Три минуты. 9. Правда (но очень редко!). 10. Маленькие зомби, маленькие зомби-свиноподи, маленькие деревенские жители-зомби, маленькие кадавры, маленькие утопленники. 11. Шипы. 12. Трезубец.

ОТКРОЙ ВСЕ СЕКРЕТЫ MINECRAFT™

MOJANG

С СЕРИЕЙ ОФИЦИАЛЬНЫХ КНИГ

ЛЕВ
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

© 2018 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT is a trademark or registered trademark of Mojang Synergies AB.
На правах рекламы

Журнал «Майнкрафт» № 5 (8) ноябрь 2019. Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста. ТР ТС 007/2011. Печать офсетная. Бумага мелованная. Издательство: АО «Издательский дом «Лев». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Отпечатано в АО «ПК «Пушкинская площадь». Адрес: Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4Д. Дата печати (производства): 10.2019. Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.leobooks.ru, info@egmont.ru. Цена свободная. К журналу прилагается вложение. Информация о вложении указана на индивидуальной упаковке.

EAC